Antígona

Después de que el Rey Edipo fue exiliado de la ciudad de Tebas cuando se enteró de que había cometido incesto y parricidio, su hijo menor Etéocles alegó que el reino le pertenecía a él, enviando al exilio a su hermano mayor Polinices. Polinices luego atacó Tebas con un ejército masivo, pero ninguno de los hijos ganó porque se mataron mutuamente en la batalla. El nuevo rey tebano, Creonte, declara que Etéocles será enterrado y se le brindarán los honores de un héroe, mientras que el cadáver de Polinices será arrojado lejos para que se pudra y sea comido por los perros, la pena por tratar de enterrar el cuerpo es la muerte. Al enterarse de estas noticias, una enojada Antígona insiste en que el cuerpo de su hermano debe ser enterrado para que su espíritu pueda descansar en paz, a pesar de los prudentes consejos de su hermana menor, Ismene.
Antígona va al campo de batalla en frente de Tebas, vierte arena sobre el cadáver de Polinices y realiza los ritos funerarios. Ella se deja capturar después de salir de su escondite cuando algunos guardias intentan limpiar el polvo, y una desafiante Antígona es llevada ante Creonte. Sorprendido de que una mujer se atreviera a desobedecer sus órdenes, él encarcela tanto a Antígona como a Ismene, en calidad de cómplice, declarando que serían ejecutadas. Poco después, el hijo de Creonte, Hemón, aboga por la liberación de Antígona, porque él está comprometido para casarse con ella, aunque su arrogante padre se burla de él, haciendo caso omiso de sus preocupaciones. Un enojado Hemón huye, herido porque su padre lo ha tratado de esa manera.

Luego Creonte cambia de opinión repentinamente, decidiendo ejecutar solamente a Antígona, ya que es evidente la inocencia de Ismene, y la hermana mayor es enviada a las afueras de Tebas para que muera de hambre en una cueva. Mientras Antígona está sufriendo esta lamentable situación, el profeta ciego Tiresias le advierte a Creonte que los dioses están muy enojados porque le ha negado el entierro a Polinices, ya que los mismos perros y los pájaros que comen su carne se utilizan posteriormente para sacrificios. Como resultado de ello, el hijo de Creonte pronto morirá como castigo, le vaticina. Burlándose de Tiresias, Creonte no escucha este consejo, indicando que Tiresias solo quiere asustarlo. Sin embargo, finalmente acepta enterrar al hombre asesinado luego que el Coro de ciudadanos tebanos le recuerda que Tiresias nunca se ha equivocado en nada.

Ahora, preocupado por su hijo, Creonte limpia el cadáver de Polinices, realiza los ritos funerarios, y crema los restos del cadáver. Luego va a liberar a Antígona de la cueva donde está encarcelada, pero es demasiado tarde para evitar la tragedia: ella se ha ahorcado con una cuerda, y Hemón está llorando debajo de ella. Después de intentar atacar a Creonte, Hemón se apuñala a sí mismo y muere sosteniendo el cuerpo de Antígona en sus brazos. Creonte, completamente destrozado, vuelve a palacio, donde se entera que su esposa Eurídice también se ha suicidado después de conocer sobre la muerte de su hijo. Creonte es llevado lejos por sus ciudadanos, lamentándose y deseando que se le libere del sufrimiento que sólo la muerte puede darle. La historia de Antígona se centra en el papel del gobernante en una ciudad, brindando un modelo para todos de las malas cualidades que un rey no debe tener, a fin de no ser castigados terriblemente como Creonte lo fue al final. Además, los dioses siempre deben ser respetados por todos.

Sísifo
Sísifo fue el fundador de los Juegos Ístmicos y el abuelo de **Belerofonte**. Hoy en día se lo recuerda más como un símbolo conmovedor de la locura de aquellos que pretenden jugar con el orden natural de las cosas y evitar el triste pero ineludible destino de la mortalidad de la humanidad. El adjetivo "sisífico" denota una tarea que nunca se puede completar.
Sísifo engaña a la muerte
En la **mitología** griega, la historia de Sísifo tiene múltiples versiones, a menudo contradictorias, con agregados que se sumaron a lo largo del tiempo, de modo que el único elemento de certeza es su terrible castigo. Era el hijo de Eolo, descrito por **Homero** como un humano que gobierna los vientos. A Sísifo se le atribuye ser el fundador y primer rey de Corinto. Se ganó la infamia por sus artimañas y su perversa inteligencia, pero su mayor hazaña fue engañar a la muerte y al propio Hades, no una sino dos veces, haciendo honor a la descripción que Homero hace de él como "el más astuto de los hombres" (*Ilíada*, 6:153). En la primera oportunidad, el rey, tras morir y descender al Hades, consiguió con audacia capturar a **Tánatos**, la personificación de la Muerte, y encadenarlo para que ningún humano muriera a partir de entonces. Solo la intervención de **Ares** resolvió la crisis, y la Muerte fue liberada para seguir con su trabajo natural.

EL REY DE LOS DIOSES SE ASEGURÓ DE QUE LOS HUMANOS NO SE VIERAN ALENTADOS POR LAS HAZAÑAS DEL EMBAUCADOR SÍSIFO.
La segunda oportunidad resultó más exitosa. Tras morir por segunda vez y encontrarse de nuevo en el sombrío inframundo, Sísifo convenció a Hades para que lo dejara salir de nuevo al luminoso reino de los vivos. El rey se las había ingeniado para que su esposa no presentara las ofrendas y sacrificios habituales a la muerte de su marido. Apuntando a la bondad de la esposa de Hades, **Perséfone**, el rey le rogó que si lo liberaba podría instruir a su esposa para que llevara a cabo los rituales adecuados y todo estaría bien. Al ser liberado, Sísifo, naturalmente, no intentó volver al Hades, sino que vivió hasta una edad avanzada, en gran parte gracias a que la Muerte ya no quería acercarse a él tras su experiencia anterior de haber sido encadenada.

¿Cómo castigó Zeus a Sísifo? Cuando el rey volvió a morir, esta vez no tuvo escapatoria, ya que el propio Zeus intervino. El rey de los dioses se aseguró de que los humanos no se vieran alentados por las hazañas del embaucador Sísifo. Su destino tendría que ser largo y tedioso. En la *Odisea* de Homero, el héroe **Odiseo** desciende al Hades y, al encontrarse con muchos héroes caídos, ve a Sísifo y su castigo eterno:

Entonces presencié la tortura de Sísifo, mientras luchaba con una enorme roca con ambas manos. Apoyándose y empujando con las manos y los pies, empujaba la roca cuesta arriba hasta la cima. Pero cada vez que estaba a punto de hacerla caer sobre la cima, su peso la hacía retroceder, y una vez más la roca rodaba hacia la llanura. Así que una vez más tuvo que luchar con la cosa y empujarla hacia arriba, mientras el sudor

brotaba de sus miembros y el polvo se elevaba por encima de su cabeza. *(Odisea*, Libro 11:593)

Autólico y otras asociaciones

En otro cuento, Sísifo utilizó su astucia para atrapar finalmente a Autólico, el abuelo de Odiseo y ladrón infame. Con astucia, Sísifo ató unas tablillas de plomo a las patas de su propio rebaño, y así, cuando Autólico las robó, Sísifo pudo seguir las huellas y atrapar al ladrón con las manos en la masa. Todas las tablillas tenían inscritas las palabras "Autólico las robó". Sísifo fue también el fundador de los famosos juegos ístmicos de Corinto, que se celebraban cada dos años en honor a **Poseidón**, y que eran uno de los cuatro grandes juegos panhelénicos que incluían los Juegos Olímpicos. A Sísifo le sucedió como rey de Corinto su hijo Glauco (que fue despedazado por sus propios caballos carnívoros) y luego su nieto Belerofonte, cuyo caballo alado **Pegaso** se convirtió en símbolo de la ciudad y en un elemento de las monedas corintias.

Mito: Orfeo y Eurídice

En la época en que dioses y seres fabulosos poblaban la tierra, vivía en Grecia un joven llamado Orfeo, que solía entonar hermosísimos cantos acompañado por su lira. Su música era tan hermosa que, cuando sonaba, las fieras del bosque se acercaban a lamerle los pies y hasta las turbulentas aguas de los ríos se desviaban de su cauce para poder escuchar aquellos sones maravillosos. Un día en que Orfeo se encontraba en el corazón del bosque tañendo su lira, descubrió entre las ramas de un lejano arbusto a una joven ninfa que, medio oculta, escuchaba embelesada. Orfeo dejó a un lado su lira y se acercó a contemplar a aquel ser cuya hermosura y discreción no eran igualadas por ningún otro. - Hermosa ninfa de los bosques –dijo Orfeo-, si mi música es de tu agrado, abandona tu escondite y acércate a escuchar lo que mi humilde lira tiene que decirte. La joven ninfa, llamada Eurídice, dudó unos segundos, pero finalmente se acercó a Orfeo y se sentó junto a él. Entonces Orfeo compuso para ella la más bella canción de amor que se había oído nunca en aquellos bosques. Y pocos días después se celebraban en aquel mismo lugar las bodas entre Orfeo y Eurídice. La felicidad y el amor llenaron los días de la joven pareja. Pero los hados, que todo lo truecan, vinieron a cruzarse en su camino. Y una mañana en que Eurídice paseaba por un verde prado, una serpiente vino a morder el delicado talón de la ninfa depositando en él la semilla de la muerte. Así fue como Eurídice murió apenas unos meses después de haber celebrado sus bodas. Al enterarse de la muerte de su amada, Orfeo cayó presa de la desesperación. Lleno de dolor decidió descender a las profundidades infernales para suplicar que permitieran a Eurídice volver a la vida. Aunque el camino a los infiernos era largo y estaba lleno de dificultades, Orfeo consiguió llegar hasta el borde de la laguna Estigia, cuyas aguas separan el reino de la luz del reino de las tinieblas. Allí entonó un canto tan triste y tan melodioso que conmovió al mismísimo Carón, el barquero encargado de transportar las almas de los difuntos hasta la otra orilla de la laguna. Orfeo atravesó en la barca de Carón las aguas que ningún ser vivo puede cruzar. Y una vez en el reino de las tinieblas, se presentó ante Plutón, dios de las profundidades infernales y, acompañado de su lira, pronunció estas palabras: - ¡Oh, señor de las tinieblas! Heme aquí, en vuestros dominios, para suplicaros que resucitéis a mi esposa Eurídice y me permitáis llevarla conmigo. Yo os prometo que cuando nuestra vida termine, volveremos para siempre a este lugar. La música y las palabras de Orfeo eran tan conmovedoras que consiguieron paralizar las penas de los castigados a sufrir eternamente. Y lograron también ablandar el corazón de Plutón, quien, por un instante, sintió que sus ojos se le humedecían. - Joven Orfeo –dijo Plutón-,

hasta aquí habían llegado noticias de la excelencia de tu música; pero nunca hasta tu llegada se habían escuchado en este lugar sones tan turbadores como los que se desprenden de tu lira. Por eso, te concedo el don que solicitas, aunque con una condición. - ¡Oh, poderoso Plutón! –exclamó Orfeo-. Haré cualquier cosa que me pidáis con tal de recuperar a mi amadísima esposa. - Pues bien –continuó Plutón-, tu adorada Eurídice seguirá tus pasos hasta que hayáis abandonado el reino de las tinieblas. Sólo entonces podrás mirarla. Si intentas verla antes de atravesar la laguna Estigia, la perderás para siempre. - Así se hará –aseguró el músico. Y Orfeo inició el camino de vuelta hacia el mundo de la luz. Durante largo tiempo Orfeo caminó por sombríos senderos y oscuros caminos habitados por la penumbra. En sus oídos retumbaba el silencio. Ni el más leve ruido delataba la proximidad de su amada. Y en su cabeza resonaban las palabras de Plutón: “Si intentas verla antes de atravesar la laguna de Estigia, la perderás para siempre”. Por fin, Orfeo divisó la laguna. Allí estaba Carón con su barca y, al otro lado, la vida y la felicidad en compañía de Eurídice. ¿O acaso Eurídice no estaba allí y sólo se trataba de un sueño?. Orfeo dudó por un momento y, lleno de impaciencia, giró la cabeza para comprobar si Eurídice le seguía. Y en ese mismo momento vio cómo su amada se convertía en una columna de humo que él trató inútilmente de apresar entre sus brazos mientras gritaba preso de la desesperación: - Eurídice, Eurídice... Orfeo lloró y suplicó perdón a los dioses por su falta de confianza, pero sólo el silencio respondió a sus súplicas. Y, según cuentan las leyendas, Orfeo, triste y lleno de dolor, se retiró a un monte donde pasó el resto de su vida sin más compañía que su lira y las fieras que se acercaban a escuchar los melancólicos cantos compuestos en recuerdo de su amada. Al mirar hacia atrás, la sombra pálida de Eurídice regresa a la muerte. Tras el canto sublime, Proserpina y Plutón, conmovidos ante tan grande amor y tantas peripecias, mandan a llamar a Eurídice para entregarla al poeta. Llega ella, todavía dolorida y sin aliento. Pero apenas ve a su esposo, sus ojos se llenan de luz y una ancha sonrisa entreabre otra vez sus labios pálidos. Deseosa de entregarse al cantor para siempre, la ninfa extiende sus delgados brazos. Pero los soberanos infernales no le permiten el abrazo. Sólo consienten en que la pareja parta. A último momento, Proserpina advierte al poeta: él deberá marchar siempre adelante. Mientras esté en la región infernal no podrá volverse a contemplar el rostro de su amada. Si lo hiciera, perderá para siempre a Eurídice, que volverá al reino de las sombras. Parten los esposos. Orfeo siempre adelante, canta durante todo el viaje. Sabe que la ninfa es feliz oyéndolo. En la orilla de Estigia, aun sin mirarse el uno al otro, los enamorados encuentran a Caronte. Contento de volver a ver a su amigo vivo, el viejo lo conduce al otro lado del río infernal. Después vuelve y hace subir a Eurídice en la barca, para que cumpla el mismo trayecto. Ya casi en la puerta que los separa del mundo de los mortales, lejos del crepúsculo infinito, el poeta no puede contener el deseo de volver a ver el rostro de su amada. El aviso de Proserpina le resuena en los oídos. Eurídice viene detrás, y en el fondo de su alma implora a los dioses que el esposo no ceda a la tentación de mirarla. Falta tan poco para unirse nuevamente... A último momento, olvidando las palabras de la reina infernal, Orfeo cede al imperioso deseo. Vuelve hacia atrás la mirada dolorida y sólo divisa una sombra, traslúcida llorosa, que retorna a la oscuridad. Todo está perdido. El poeta desesperado, desanda el camino y ruega muchas veces a Caronte que traiga a Eurídice nuevamente a la orilla de los vivos. Pero el barquero sujeto únicamente al mandato de Plutón, no escucha su pedido y lleva a la sombra de la joven a su morada definitiva. Todavía el poeta canta versos intensos y apasionados. Pero los Infiernos ya no oyen. Nadie se conmueve.

Al rechazar el amor de las Bacantes, Orfeo trataba de conservarse fiel al doloroso recuerdo de Eurídice. Solo, desolado, como si dejase en las sombras la mitad de si

mismo, Orfeo vuelve a la superficie de la tierra. Ya nada podrá hacerlo sonreír. Su canto se hace triste para siempre, de una tristeza infinita, como si el poeta estuviera sólo esperando el momento de la muerte para volver a ver a su amada. Dicen que mucho después, tras haber errado por toda Tracia para liberarse de su desesperación, y después de haber fundado su religión, Orfeo perdió la vida de manera extraña. Las Bacantes enamoradas del poeta intentaron seducirlo. Y él, negándose a ellas en nombre del recuerdo de Eurídice, trató de escapar por el bosque. Pero las mujeres tracias lo siguieron y consiguieron atraparlo. Furiosas, le despedazaron las ropas y le rasgaron la carne. Su cabeza, sin embargo, erró por las aguas dejando todavía oír su voz, y donde se posó se erigió un santuario. Hecho pedazos el cuerpo del poeta, su alma al fin libre pudo partir a los Infiernos. Y allí unido a Eurídice, deambula por las melancólicas praderas y bosquecillos del reino de Plutón, cantando al amor, más y más grande que la muerte.

Orfeo recibe el don del canto Los hombres reciben de los dioses el don de la melodía, pero no saben usarlo. La flauta que Atenea (Minerva) inventara sirve sólo para alegrar las interminables fiestas de los Sátiros y de los Faunos. La lira ingeniosamente creada por Hermes (Mercurio), es privilegio de Apolo y de las musas, sus compañeras. Las manos humanas se muestran incapaces de pulsar los instrumentos para extraer de ellos armonía alguna. Y en las rudas gargantas, las voces callan. El tiempo corre sobre el lomo del mundo como un escalofrío. Y un día, feliz, ve nacer a Orfeo. Ahora la satisfacción de los dioses es completa. Porque finalmente ha aparecido sobre la tierra un mortal capaz de desarrollar el arte de la música. Ya en la infancia el poeta revela poseer el talento de la armonía (que significa juntura ensambladura, ajuste, proporción y también equilibrio dinámico de contrarios) con su suave canto, acompañado de armoniosos acordes de lira, apacigua los ruidos de la selva y el furioso bramido del mar. Heredero de los dioses, jura cantar hasta el fin de sus días. Cantar para hacer que viva lo que parecía muerto. Para aliviar las miserias humanas y vencer la indiferencia de las cosas. Para canalizar el impulso de las fieras y arrullar la esperanza de la libertad. Una sonrisa constante anima la boca del poeta. En sus manos, la lira pacifica la Tierra. Lejos están los caminos del sufrimiento. Su cabeza, sin embargo, erró por las aguas.

Aquiles:

Aquiles es uno de los héroes griegos más famosos en la cultura popular. Fue uno de los protagonistas de *La Ilíada* de Homero, en donde se le describe como el mejor guerrero de todos los que el mundo haya conocido. Su belleza, fuerza, valentía y arrojo lo convirtieron en una leyenda. Su muerte al ser alcanzado en el talón ha servido para ilustrar que, sin importar la grandeza, todo ser humano tiene inevitablemente algún punto vulnerable. Fue hijo del mortal Peleo y de la ninfa marina Tetis. Su padre era el rey de la ciudad de Ftía y lider de los mirmidones, reconocidos guerreros que más tarde estarían bajo sus órdenes en la Guerra de Troya. Por su parte, su madre era una de las famosas Nereidas, hija del dios del mar Nereo y la oceánide Doris. Debido a su hermosura, fue pretendida por varios dioses. Sin embargo, una profecía afirmaba que su hijo llegaría a ser más grande que su padre, por lo que se acordó que lo mejor sería que se desposara con un mortal. De este modo, se arregló el matrimonio con Peleo. Durante aquella celebración se produjo el famoso juicio de Paris, uno de los eventos que dio pie para el rapto de Helena que condujo más tarde a la Guerra de Troya.

Inmortalidad

Hay dos teorías sobre la inmortalidad de Aquiles. La más famosa cuenta que su madre lo llevó hacia el río Estigia, fuente sagrada que separa el mundo de los vivos del de los muertos. Así, se dirigieron hacia el inframundo y Tetis lo sumergió sosteniéndolo desde el talón, único lugar que quedó inmune al poder de las aguas. Por ello, es conocida la frase "el talón de Aquiles" para expresar el punto débil de una persona. La otra versión afirma que Tetis lo untó con ambrosía y lo expuso al fuego para así quemar sus partes mortales. Sin embargo, Peleo la sorprendió en aquella tarea y le arrebató al niño, por lo que quedó con uno de sus talones carbonizados. Tetis huyó enfurecida y su padre decidió reemplazar la parte quemada por la taba del gigante Dámiso, reconocido por su velocidad. De ahí que Aquiles fuera llamado en *La Ilíada* de Homero "el de los pies ligeros".

Educación

La educación del joven estuvo a cargo del centauro Quirón, uno de los grandes sabios de la mitología griega y tutor de famosos héroes como Hércules.Así, el joven se crió en el monte Pelión. Para desarrollar su fuerza era alimentado con carne y vísceras de jabalíes y leones, además de tuétano de osos. De igual manera, Quirón le entregó todo tipo de conocimientos relacionados con la guerra, la medicina y la música. Según *La Ilíada*, luego de este entrenamiento, Aquiles regresó a la corte de su padre donde fue reclutado por Ulises y Néstor para que combatiera en la Guerra de Troya. Sin embargo, otras fuentes plantean que su madre lo ocultó en Esciros, ya que sabía que si se sumaba a la guerra enfrentaría una muerte prematura. De esta manera, quedó a cargo de Licomedes, el gobernante de la isla, donde vivió entre las doncellas de la corte disfrazado de mujer. Allí acudió una comitiva presidida por Ulises para encontrarlo. Existen dos versiones de cómo fue descubierto. La primera afirma que Ulises llevó regalos para las damas que dispuso para su elección. Les ofreció ropas y alhajas, así como un escudo y una lanza. Cuando Aquiles se dirigió hacia las armas, reveló su verdadera identidad. La segunda relata que Ulises hizo sonar una alarma y provocó gritos para que Aquiles pensara que estaban bajo asedio enemigo. Por ello, se quitó su disfraz y se dispuso a enfrentar a los atacantes. Sin importar la versión, luego de ser descubierto, Aquiles aceptó unirse al conflicto y abandonar Esciros. Ahí dejó a Deidamía, una de las hijas de Licomedes con quien tenía una relación y a su hijo Neoptólemo, quien más tarde se uniría con él en la Guerra de Troya.

Participación en la Guerra de Troya

Aquiles es el héroe más famoso y destacado en la Guerra de Troya. De hecho, es uno de los protagonistas de *La Ilíada* y Homero da inicio a su epopeya haciendo una referencia a él. En el Canto I se puede apreciar: Los acontecimientos narrados en *La Ilíada* si sitúan en el décimo y último año del conflicto. Así, aunque durante los nueve primeros ocurrieron batallas e invasiones a pueblos cercanos, la obra se centra en ciertos hitos importantes. La cólera de Aquiles se produjo por la disputa entre el héroe y Agamenón. Las jóvenes Briseida y Criseida habían sido raptadas como botín de guerra y Aquiles decidió quedarse con la primera, mientras Criseida pasó a ser de Agamenón. Sin embargo, el padre de Criseida era sacerdote de Apolo y acudió al campamento para rogar por la libertad de su hija. Al ser expulsado con violencia, pidió la asistencia del dios que castigó a los aqueos con una epidemia.

Calcante, el adivino, explicó que sólo podría frenarse el problema devolviendo a la joven. Agamenón accedió, pero tomó en su lugar a Briseida. Aquiles lo consideró una afrenta demasiado grande y renunció a seguir luchando con los aqueos.

Al continuar sin el campeón más sobresaliente, los troyanos tomaron ventaja y el campamento se vio amenazado con la presencia inminente del enemigo. Ante esto, Agamenón envió emisarios para intentar aplacar el enojo de Aquiles y conseguir una tregua, pero el héroe estaba enfurecido y se negó.

Debido al avance de los troyanos, Aquiles cedió a las súplicas de su fiel amigo Patroclo y le permitió liderar con su propia armadura a los mirmidones. Sin embargo, Patroclo murió en la batalla, haciendo que se desatara su sed de venganza.

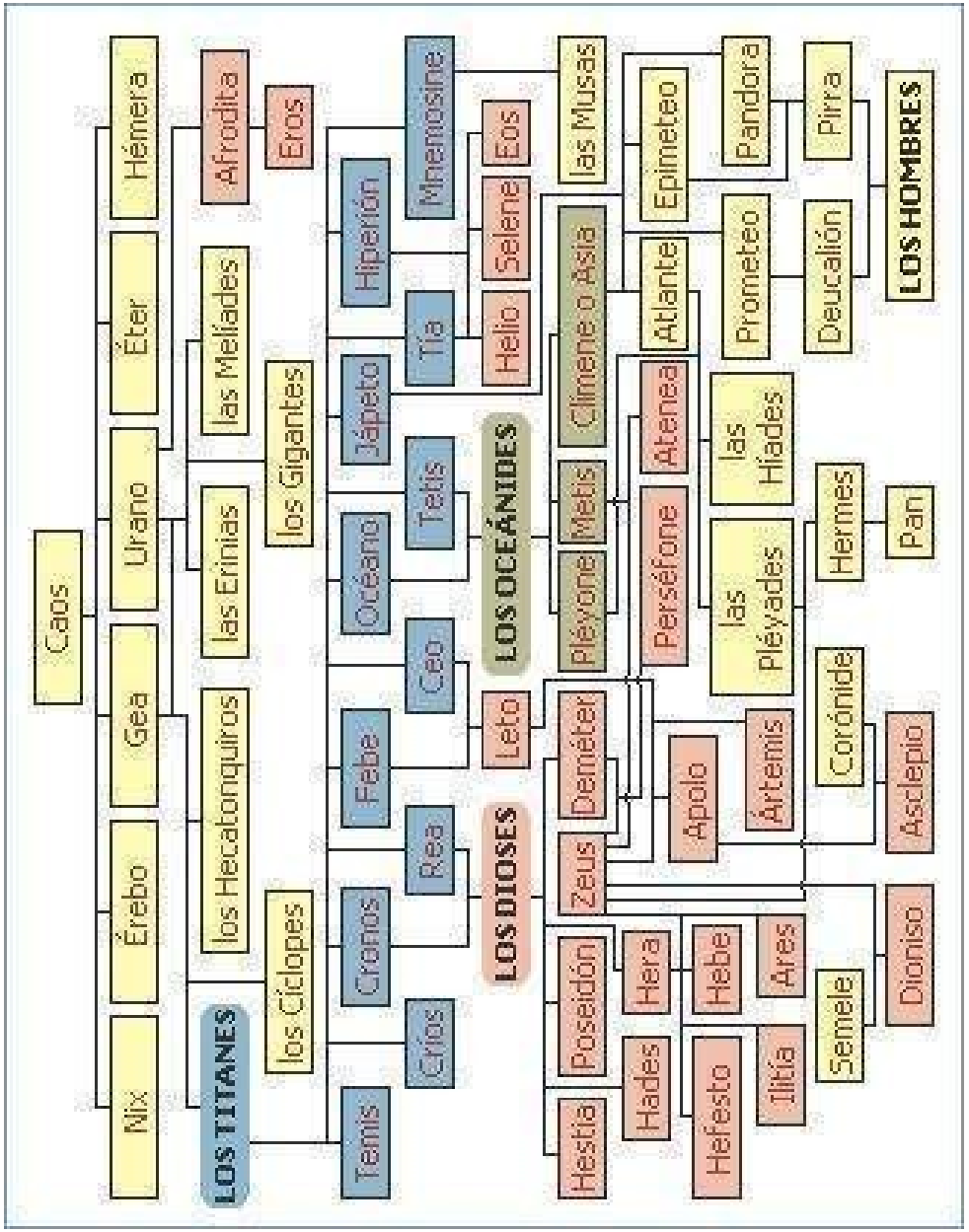
Por ello, llamó a su madre y le pidió una nueva armadura que fue forjada por el dios Hefesto, que le fabricó un escudo, grebas y un casco con materiales como oro y plata. Se entregó con toda su fuerza a la batalla y terminó dando muerte a Héctor, el más importante guerrero de Troya. Debido a su dolor, tomó el cadáver y lo amarró a su carro, arrastrándolo frente a la vista de todos. No obstante, Príamo, el rey de Troya, decidió acudir al campamento aqueo por la noche y le rogó a Aquiles que le devolviera el cadáver de su hijo para poder hacer los ritos funerarios correspondientes. Después de una larga conversación, el héroe accedió y *La Ilíada* termina con el funeral de Héctor.

Muerte

Hacia el final del conflicto, Aquiles murió en plena batalla, antes de que pudieran entrar a la ciudad. Según la versión más difundida, Apolo dirigió una de las flechas de Paris hacia el talón del héroe, su único punto débil.

El cuerpo fue recuperado y llevado al campamento de los aqueos donde se realizaron los ritos funerarios correspondientes. Fue velado por todos sus compañeros de armas, así como por Tetis y el resto de las Nereidas.

Además, se celebraron juegos en su honor y se disputó su maravillosa armadura, que terminó siendo de Ulises. Su cuerpo ardió en la pira funeraria y sus restos se unieron a los de su amigo Patroclo.

Hay varias teorías de qué sucedió luego con Aquiles. Según la versión homérica, partió hacia el Hades, donde ocupó un lugar preponderante. Otras fuentes afirman que Tetis lo llevó hacia Leuce, una isla destinada a héroes donde alcanzó la inmortalidad.

Nombre Griego	*Atribución*	*Nombre Romano*
Cronos	Dios del Tiempo	**Saturno**
Gea	Diosa de la Tierra	**Tellus**
Zeus	Dios del Universo	**Júpiter**
Hera	Diosa del Matrimonio	**Juno**
Atenea	Diosa de la Sabiduría	**Minerva**
Artemisa	Diosa de la Caza	**Diana**
Apolo	Dios de las Artes, la Belleza y la Luz	**Febo**
Hermes	Mensajero y Dios del Comercio	**Mercurio**
Ares	Dios de la Guerra	**Marte**
Hefesto	Dios del Fuego	**Vulcano**
Afrodita	Diosa de la Belleza	**Venus**
Eros	Dios del Amor	**Cupido**
Poseidón	Dios del Mar	**Neptuno**
Hestia	Diosa del Fuego Sagrado y el Hogar	**Vesta**
Deméter	Diosa de la Agricultura	**Ceres**
Dionisio	Dios del Vino	**Baco**
Asclepios	Dios de la Medicina	**Esculapio**
Hades	Dios de los Muertos	**Plutón**
Perséfone	Diosa del Inframundo	**Proserpina**
Heracles	Héroe semidiós	**Hércules**
Odiseo	Héroe	**Ulises**
Urano	Dios del Cielo	**Caelus**
Pan	Semidiós de los pastores y rebaños	**Fauno**
Eos	Diosa del Amanecer	**Aurora**
Helios	Dios solar	**Sol**
Selene	Diosa Lunar	**Luna**